

THE WAY OF THE TIGER

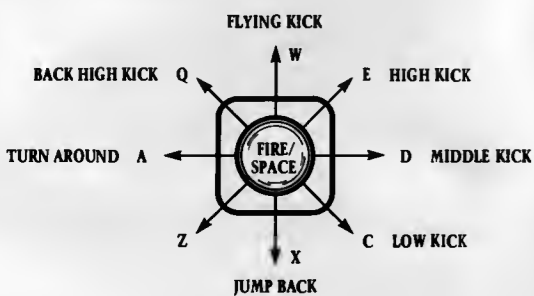
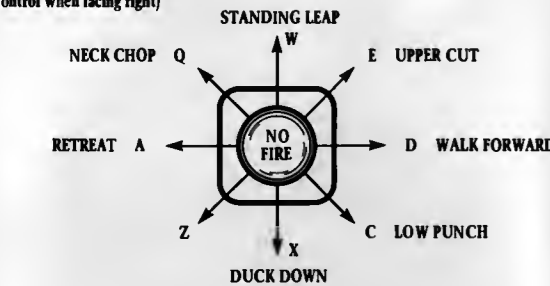


Part 1 - UNARMED COMBAT

Wander the desert lands of Orb, defeating whoever of whatever your Grand Master has pitted against you. Here you are being tested in your skills of UNARMED COMBAT. Keep a careful watch, for your next opponent may spring from anywhere - it could be a rock or an obelisk - your never sure. Once all your enemies have been defeated you will then be transported to the testing ground for POLE FIGHTING.

PART 1 - HOW TO MOVE

(Control when facing right)



3

THE WAY OF THE TIGER

SCENARIO

The story begins on the magical world of Orb, alone in a sea that the people of the Manmarch call Endless, where there lies the mystical Island of Tranquil Dreams. Many years have passed since the time when, as an infant, you first saw its golden shores and emerald rice meadows. A servant brought you, braving the distant leagues of the ponderous ocean from lands to which you have never returned. Your loyal servant laid you, an orphan, at the steps of the Temple of the Rock, praying that the monks would care for you, for she was frail and dying of a hideous curse.

Monks have lived on the island for centuries, dedicated to the worship of their God, Kwon, He who speaks the Holy Word of Power, Supreme Master of Unarmed Combat. They live only to help others resist the evil that infests the world. Seeing that you were alone and needed care, the monks took you in and you became an acolyte at the Temple of the Rock. Nothing was made of the strange birthmark, shaped like a crown which you carry on your thigh, though you remember that old servant insisted that it was of mystical importance. Whenever you have asked about this the monks have bade you meditate and be patient.

The most ancient and powerful of them all, Naijishi, Grand Master of the dawn, became your foster-father. He gave you guidance and training in the calm goodness of Kwon.

GAMEPLAY

Naijishi, the Grand Master, has trained you with sole aim of you becoming a Ninja. To prove that you are worthy of this, you must pass three tests against the master's chosen adversaries. You will be given levels of endurance and Inner Force; for every complete circle of endurance that you use, one point of Inner Force is deducted. Your opponents will also be given varying degrees of endurance and Inner Force, and it is worth remembering that the less Inner Force both you and your opponent have, the less effect each blow has.

Kwon has the power to increase your strength and he may do so after you have defeated an enemy. If your Inner Force is totally depleted, you have failed the test.

INSTRUCTIONS FOR PLAY

Note How to Move - All Levels

On all levels, if you are facing left, simply mirror the controls. e.g. FIRE/SPACE and RIGHT turns you if you are facing left. FIRE/SPACE and LEFT turns you if you are facing right. However, UP will always make you hop whether facing left or right.

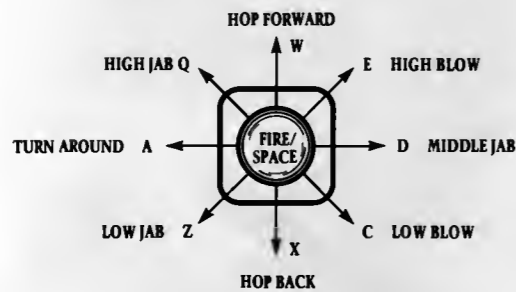
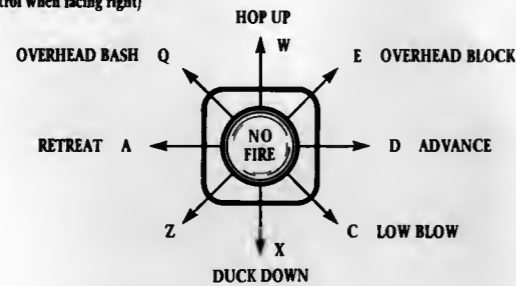
1

Part 2 - POLE FIGHTING

Guard a slippery pole over a mysterious lake against your Grand Master's minions. Caution is required here as the pole is indeed very slippery, and after your ordeal in the desert, you are not as sure-footed as your opponents. Again, having defeated all comers, you are transported to the Grand Temple of the Martial Arts.

PART 2 - HOW TO MOVE

(Control when facing right)



Note: Jabs allow repeated attacks, ie: you can move quickly from one jab to another - this is not possible with the blows.

4

HOW TO LOAD

SPECTRUM: 48K/128K Insert the Master Program cassette.

Cassette: Type **LOAD***** and press **ENTER**. Press **PLAY** on the cassette recorder.

COMMODORE 64

Cassette: Connect cassette player as per user manual and rewind cassette on Master Program side. Turn on the computer and press **SHIFT** and **RUN/STOP** keys together. Press **PLAY** on the cassette player and the program will load and run automatically.

Disk: Connect disk drive as per user manual. Insert disk, label side up, and turn on the drive. Turn on the computer and type **LOAD***,8,1** and press **RETURN**; the disk will load and run automatically.

AMSTRAD CPC464/664/6128

Cassette: Insert the Master Program cassette into the cassette deck. Press **CONTROL** (CTRL) and small **ENTER** keys simultaneously, press **PLAY** on the cassette deck and then any key. The program will load and run automatically.

Disk: Insert the disk, label side up into the disk drive. Type **ICPM** and press **ENTER**. The program will load and run automatically.

MSX

Cassette: Connect the cassette deck as shown in the User Guide. Insert the Master Program cassette - then type **BLOOD"CAS:"**, R press **RETURN** & **PLAY** on the cassette deck. The program will load & run automatically.

NOTE

On all formats after loading the master program, the screen will show you a menu. At this point, if you wish to practice any of the three levels, you must select which one, remove the master cassette and then insert and load the required level; to do this simply press **PLAY** on the cassette player.

If you should wish to play the whole game, load the master, select **PLAY WHOLE GAME** and then load **UNARMED COMBAT**. When this level is complete, you will then be asked to load **POLE FIGHTING** followed by **SAMURAI SWORD FIGHTING**.

Please note that disc versions are completely menu driven.

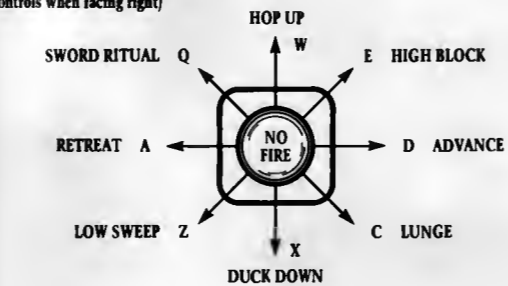
2

Part 3 - SAMURAI SWORD FIGHTING

Battle in the grand Temple against the greatest warriors you've yet encountered, finally, being tested by the Grand Master himself. If you are able to defeat this great swordsman, you will have truly earned the right to be NINJA, Speaker of Wisdom, Protector of the Weak, One Most Powerful.

PART 3 - HOW TO MOVE

(Controls when facing right)



BEWARE! On this level your opponents may have **EXTRA** abilities which you are not capable of performing. Any attempts to copy such feats may prove dangerous or maybe even fatal!

If you wish to return to the menu screen at any time, use these keys:

MSX	Stop Key	SPECTRUM	Cap Shift & Space Keys
AMSTRAD	Control & Escape Keys	CBM64/128	Restore Key

5

THE WAY OF THE TIGER

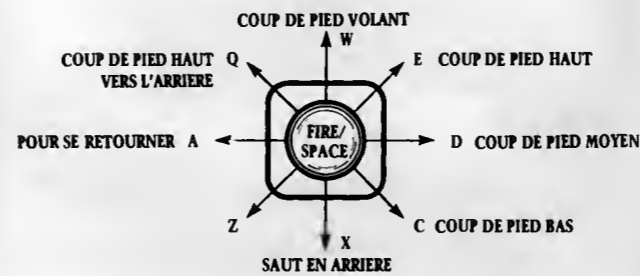
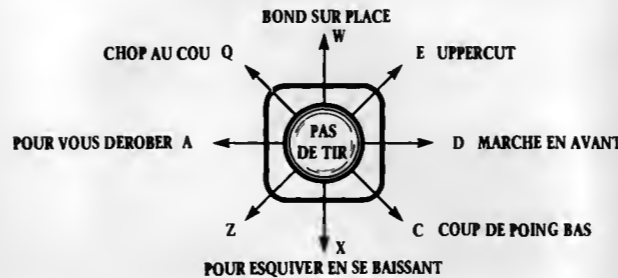


1ère partie - LE CORPS A CORPS

Vous errez parmi les régions désertique d'Orb, où vous devez vaincre tous ceux - ou TOUT ce... - que le Grand Maître décide de vous présenter. C'est là votre épreuve de COMBAT CORPS A CORPS. Demeurez sur vos gardes: votre prochain adversaire pourrait surgir n'importe où, et pourrait être un roc ou un obélisque: vous n'êtes jamais sûr. Après avoir vaincu tous vos ennemis, vous serez transporté dans l'arène réservée au combat au bâton.

PREMIERE PARTIE - COMMENT EVOLUER

(Commande quand vous faites face à la droite)



3

SCENARIO

L'histoire débute dans le monde magique d'Orb, isolé au milieu d'une mer que le peuple de Manmarch prétend sans fin, et où se trouve une île mystique: l'île des Songes Tranquilles.

POUR CHARGER LE JEU

SPECTRUM: 48K/128K introduisez la cassette du programme principal. Cassette: Tapez **LOAD***** et appuyez sur **ENTER**. Appuyez sur **PLAY** du lecteur.

COMMODORE 64

Cassette: Branchez votre lecteur de cassettes selon les instructions du manuel et rebobinez la cassette, côté programme principal. Mettez votre O.I. sous tension et appuyez simultanément sur les touches **SHIFT** et **RUN/STOP**. Appuyez sur **PLAY** du lecteur: le programme se charge et se déroule automatiquement.

Diskette: branchez le lecteur de disque selon les instructions du manuel. Montez le disque, étiquette sur le dessus et mettez le lecteur sous tension. Mettez ensuite votre O.I. sous tension et tapez **LOAD***,8,1**; appuyez sur **RETURN**; le disque se charge et tourne automatiquement.

AMSTRAD CPC464/664/6128
Cassette: Introduisez la cassette du programme principal dans le lecteur. Appuyez simultanément sur les touches **CONTROL** (CTRL) et la petite **ENTER**. Enfoncez la touche **PLAY** du lecteur, puis appuyez sur n'importe quelle touche. Le programme se charge et se déroule automatiquement.

Diskette: Introduisez le disque, côté étiquette vers le haut, dans le lecteur de disque. Tapez **ICPM** et appuyez sur **ENTER**. Le programme se charge et se déroule automatiquement.

MSX

Cassette: Branchez le lecteur de cassette selon les instructions du manuel. Introduisez la cassette du programme principal, puis tapez **BLOOD"CAS:"**, R puis appuyez sur **RETURN**, et sur **PLAY** du lecteur de cassette. Le programme se charge et se déroule automatiquement.

NOTE

Pour tous les formats, après le chargement du programme principal, l'écran vous présente un menu. A ce point, si vous voulez vous exercer à l'un des trois niveaux, retirez la cassette principale, puis introduisez et chargez le niveau que vous voulez; pour ce faire, il vous suffit d'appuyer sur **PLAY** du lecteur de cassette.

Si vous préférez jouer le jeu complet, chargez le programme principal, sélectionnez **PLAY WHOLE GAME**, puis chargez **UNARMED COMBAT (CORPS A CORPS)**. Une fois ce niveau achevé, l'écran vous demande de charger **POLE FIGHTING (LUTTE AU BATON)**, puis **SAMURAI SWORD FIGHTING (LUTTE A L'EPEE DES SAMOURAI)**.

Nous soulignons que les versions sur disque sont entièrement contrôlées par les menus.

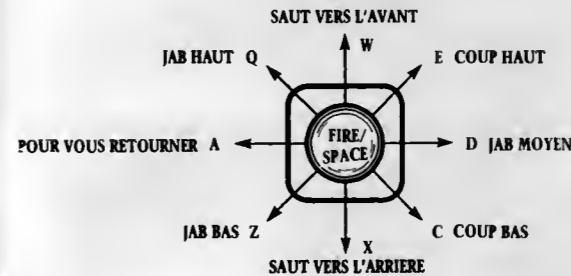
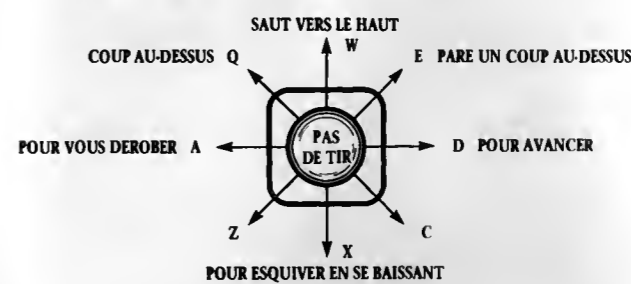
1

2ème partie - LUTTE AU BATON

Gardez bien un bâton glissant, au-dessus d'un lac mystérieux, les esclaves du Grand Maître vont tenter de s'en saisir. Agissez avec les plus grandes précautions car le bâton est EXTREMEMENT glissant et, après vos tribulations dans le désert, vous n'avez pas le pied aussi sûr que vos adversaires. Après avoir défait tous ceux qui se sont présentés, vous allez être transporté dans le Grand Temple des Arts Martiaux.

DEUXIEME PARTIE - POUR EVOLUER

(Commande quand vous faites face à la droite)



N.B. Les jabs permettent d'attaquer à plusieurs reprises, c'est-à-dire que vous pouvez passer rapidement d'un jab à un autre. Impossible avec les coups.

4

FIRE/SPACE et **LEFT** (gauche) vous fait vous retourner si vous faites face à la droite. Mais **UP** (vers le haut) vous fera toujours sauter, que vous soyez tourné vers la gauche ou la droite.

POUR CHARGER LE JEU

SPECTRUM: 48K/128K introduisez la cassette du programme principal. Cassette: Tapez **LOAD***** et appuyez sur **ENTER**. Appuyez sur **PLAY** du lecteur.

COMMODORE 64

Cassette: Branchez votre lecteur de cassettes selon les instructions du manuel et rebobinez la cassette, côté programme principal. Mettez votre O.I. sous tension et appuyez simultanément sur les touches **SHIFT** et **RUN/STOP**. Appuyez sur **PLAY** du lecteur: le programme se charge et se déroule automatiquement.

Diskette: branchez le lecteur de disque selon les instructions du manuel. Montez le disque, étiquette sur le dessus et mettez le lecteur sous tension. Mettez ensuite votre O.I. sous tension et tapez **LOAD***,8,1**; appuyez sur **RETURN**; le disque se charge et tourne automatiquement.

AMSTRAD CPC464/664/6128

Cassette: Introduisez la cassette du programme principal dans le lecteur. Appuyez simultanément sur les touches **CONTROL** (CTRL) et la petite **ENTER**. Enfoncez la touche **PLAY** du lecteur, puis appuyez sur n'importe quelle touche. Le programme se charge et se déroule automatiquement.

Diskette: Introduisez le disque, côté étiquette vers le haut, dans le lecteur de disque. Tapez **ICPM** et appuyez sur **ENTER**. Le programme se charge et se déroule automatiquement.

MSX

Cassette: Branchez le lecteur de cassette selon les instructions du manuel. Introduisez la cassette du programme principal, puis tapez **BLOOD"CAS:"**, R puis appuyez sur **RETURN**, et sur **PLAY** du lecteur de cassette. Le programme se charge et se déroule automatiquement.

NOTE

Pour tous les formats, après le chargement du programme principal, l'écran vous présente un menu. A ce point, si vous voulez vous exercer à l'un des trois niveaux, retirez la cassette principale, puis introduisez et chargez le niveau que vous voulez; pour ce faire, il vous suffit d'appuyer sur **PLAY** du lecteur de cassette.

Si vous préférez jouer le jeu complet, chargez le programme principal, sélectionnez **PLAY WHOLE GAME**, puis chargez **UNARMED COMBAT (CORPS A CORPS)**. Une fois ce niveau achevé, l'écran vous demande de charger **POLE FIGHTING (LUTTE AU BATON)**, puis **SAMURAI SWORD FIGHTING (LUTTE A L'EPEE DES SAMOURAI)**.

Nous soulignons que les versions sur disque sont entièrement contrôlées par les menus.

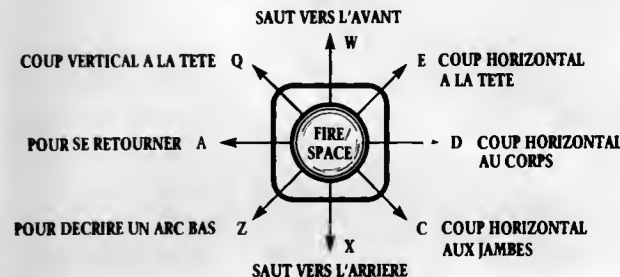
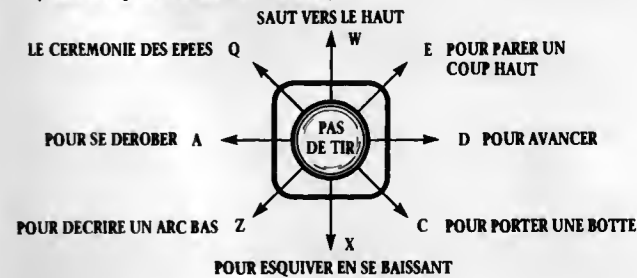
2

3ème partie - LA LUTTE A L'EPEE DES SAMOURAI

Dans le Grand Temple, livrez combat à l'épée aux plus grands guerriers auxquels vous avez eu affaire jusqu'ici et, pour finir, au Grand Maître lui-même. Si vous réussissez à le vaincre (et c'est une fine lame), vous recevrez le grand honneur de devenir NINJA le Sage, le Protecteur des Opprimés et des Faibles, le Tout-Puissant.

TOISIEME PARTIE - POUR EVOLUER

(Commande quand vous faites face à la droite)



ATTENTION! A ce niveau, il est possible que vos adversaires possèdent des aptitudes **SUPPLEMENTAIRES** que vous n'êtes pas en mesure d'émuler. Toute tentative d'imitation de votre part pourrait s'avérer dangereuse, ou même fatale!

Si, à un moment quelconque, vous voulez revenir à l'écran des menus, utilisez les touches suivantes:

MSX	Touche STOP	SPECTRUM	Touches CAP SHIFT (majuscules) et SPACE (barre d'espacement)
AMSTRAD	Touches CTRL et Escape	CBM64/128	Touche RESTORE

5



Das Diagramm zeigt die Kampfhandlungen eines Soldaten, die von einer zentralen Taste (FEUER/LEERTASTE) aus in acht Richtungen ausgehen:

- W** (oben): SPRUNGTRITT
- E** (oben rechts): HOHER FUSSTRITT
- D** (rechts): FUSSTRITT IN DIE MITTE
- C** (unten rechts): FUSSTRITT NACH UNTEN
- X** (unten): RÜCKWÄRTSSPRUNG
- Z** (unten links): UMDREHUNG
- A** (links): HOHER RÜCKWÄRTSTRITT
- Q** (oben links): SPRUNGTRITT

MSX Stop-Taste **SPECTRUM** Taste Can Ch